



**PROPOSTA DI LABORATORIO DIDATTICO PER SCUOLA PRIMARIA
E SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

Bestiari Meravigliosi

Creature fantastiche tra testo, immagine e invenzione

Destinatari	Scolaresche della scuola primaria e secondaria di primo grado
Durata	90 minuti circa
Numero di partecipanti	Massimo 25 bambini/ragazzi
Costo del laboratorio	€ 7 a ragazzo
Luogo	Museo Capitolare di Atri – spazi espositivi e sala laboratorio

Chi conduce il laboratorio

Sara Settepanella è laureata in Antropologia culturale e ha conseguito un dottorato di ricerca in Storia delle donne e dell'identità di genere presso l'Università degli Studi di Napoli L'Orientale. Amante del teatro, ha lavorato come attrice in compagnie di rilievo nazionale e condotto laboratori di teatro per bambini nelle scuole. È lettrice volontaria di Nati per Leggere con cui organizza appuntamenti mensili di lettura ad alta voce. Lavora come docente di Lettere nelle scuole secondarie di secondo grado e nei CPIA.

Finalità del laboratorio

Il laboratorio si propone di avvicinare i bambini al patrimonio artistico del Museo Capitolare di Atri attraverso un'esperienza creativa che intreccia lettura, osservazione e produzione manuale. Partendo dalle straordinarie creature descritte nei bestiari medievali, i partecipanti esploreranno gli spazi del museo alla ricerca di animali reali e fantastici raffigurati nelle opere, per poi dare vita — con le proprie mani — a nuove creature immaginarie.

Il laboratorio persegue i seguenti obiettivi:

- stimolare la curiosità e l'osservazione attiva delle opere d'arte;
- far conoscere la cultura medievale e il genere letterario del bestiario;
- sviluppare la creatività attraverso la tecnica del libro mix and match;

- favorire la lettura e la comprensione di testi semplificati di epoca medievale;
- promuovere il senso di meraviglia e appartenenza verso il patrimonio culturale locale;

Descrizione del laboratorio

Il punto di partenza è il *Tresor di Brunetto Latini*, enciclopedia medievale in cui animali reali e fantastici vengono descritti con caratteristiche morali e simboliche. Grazie all'albo illustrato "*Tresor. Un bestiario medievale*" (Latini B., Dautremer R.) — accessibile e leggibile anche dai più piccoli — i bambini e le bambine scopriranno creature come l'unicorno, la fenice, l'arpia e il basilisco, ascoltandone le descrizioni originali rielaborate.

L'attività si sviluppa in tre momenti strettamente connessi: l'ascolto e la scoperta dei testi, la caccia alle creature nel museo, e infine la creazione di un piccolo libro artigianale.

Il prodotto finale è un libro mix and match: un libretto costruito con cartoncini rilegati, le cui pagine sono tagliate in tre sezioni orizzontali (testa, corpo, zampe/coda) che possono essere combinate liberamente per generare animali fantastici sempre nuovi. Ogni bambino/a illustrerà e colorerà le proprie creature, creando un oggetto unico da portare a casa come ricordo dell'esperienza.

Fasi del laboratorio

Fase 1	Introduzione e lettura animata (circa 20 minuti) La conduttrice introduce i bestiari medievali: cosa sono, perché venivano scritti, come si illustravano. Vengono lette ad alta voce alcune descrizioni scelte dal <i>Tresor di Brunetto Latini</i> nell'edizione illustrata, accompagnate da immagini. Si presentano creature come l'unicorno, la fenice, il basilisco, il grifone, l'arpia. I bambini e le bambine sono invitati a immaginare queste creature e a descriverle a parole.
Fase 2	Caccia alle creature nel museo (circa 25 minuti) A piccoli gruppi, i bambini e le bambine esplorano gli spazi del Museo Capitolare con una scheda-guida alla ricerca di animali reali e fantastici presenti nelle opere esposte: sculture, capitelli, miniature, tessuti, arredi liturgici. Ogni gruppo annota e disegna brevemente le creature trovate, discutendo con la conduttrice le caratteristiche simboliche che riconoscono.
Fase 3	Costruzione del libro mix and match (circa 40 minuti) Riuniti nella sala laboratorio, i bambini e le bambine costruiscono il proprio piccolo libro. Ogni bambino/a riceve fogli di cartoncino già piegati e predisposti per essere rilegati. Disegnano e colorano almeno tre animali fantastici (uno per pagina), suddividendo ciascuno in testa, corpo e zampe. La conduttrice rifila le pagine in tre sezioni, e il libretto viene rilegato con un cordoncino. Il risultato è un oggetto da sfogliare mescolando le sezioni per generare creature sempre diverse.
Fase 4	Condivisione finale (circa 5 minuti) Ogni bambino/a presenta brevemente la sua creatura preferita e le dà un nome. Momento di restituzione collettiva dell'esperienza.

Materiale occorrente messo a disposizione dall'organizzazione:

Per ogni partecipante verranno predisposti i seguenti materiali:

Cartoncini bianchi formato A4 (almeno 4 per bambino)

Pennarelli a punta media, colori assortiti

Matite grafite e matite colorate

Forbici dalla punta arrotondata (una per bambino)

Cordoncino o filo robusto per la rilegatura

Scheda-guida per la caccia alle creature (stampata, una per bambino)

Note operative

Il laboratorio è modulabile in base all'età dei partecipanti: con le classi più piccole si privilegia la fase di ascolto e colorazione; con le classi più grandi si può approfondire il confronto iconografico con le fonti medievali presenti nel museo.